

**PENERAPAN MEDIA *WALL SPRING* DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN  
LANGSUNG TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* SEPAKBOLA  
(Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Ngrayun)**

**Harkin Sunu Hutomo**

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Surabaya, Harkin\_sun@yahoo.co.id

**Nanang Indriarsa**

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Berhasil tidaknya suatu pembelajaran pendidikan jasmani sangat dipengaruhi oleh tingkat keterampilan dan kreatifitas guru pendidikan jasmani. Apabila seorang guru pendidikan jasmani masih monoton dalam menggunakan model pembelajaran pada saat proses pembelajaran, maka siswa cenderung pasif dan kurang semangat yang tentunya akan mempengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu seorang guru pendidikan jasmani harus memiliki keterampilan dan kreatifitas yang memadai dan dapat menggunakan dan mengembangkan berbagai model pembelajaran yang ada. Khususnya pada pembelajaran *passing* sepakbola. Berdasarkan hal tersebut peneliti merumuskan masalah apakah ada pengaruh dan seberapa besar pengaruh penerapan media *wall spring* dengan menggunakan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar *passing* sepakbola pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Ngrayun. Jenis penelitian adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen digunakan karena dalam penelitian ini akan ada perlakuan yang diberikan pada subjek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *Randomized Control Group pretest-posttest design*. Populasi yang digunakan peneliti adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Ngrayun, terdiri dari 3 kelas yang berjumlah 72 siswa. Sampel penelitian adalah siswa kelas VIIIC sebagai kelompok eksperimen berjumlah 24 siswa dan kelas VIIIA sebagai kelompok kontrol berjumlah 24 siswa diambil dengan cara *cluster random sampling*. Ditinjau dari hasil perhitungan statistik menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan media *wall spring* dengan menggunakan model pembelajaran langsung yang dibuktikan dari nilai  $t_{hitung} 2,722 > t_{tabel} 2,604$  dengan taraf signifikan 0,05. Sedangkan besarnya pengaruh diketahui sebesar 36,31%.

**Kata Kunci:** Media *wall spring* dengan menggunakan model pembelajaran langsung, hasil belajar, *passing* sepakbola.

**Abstract**

Working or not in the physical education learning, hardly be effected physical education teacher's skill and creativity. If a physical education teacher still in position to using learning model when they were learning, then students would be passive and spiritless which be able to effect student's learning result. Therefore, a physical education must have a tremendous skill and creativity to use and develop any kind of learning model. Particularly, on the football passing learning.

Based on those fact, researcher have formulated a problem, is there any effect and how big effect of wall spring media application using direct learning model on football passing learning result in students class VIII SMP Negeri 3 Ngrayun. The type of research is an experimental-approach research. The reason using experimental research is, inside this research there would be a treatment that given to a research subject. Within this research, researcher was using Randomized Control Group pretest-posttest in research design. Student class VII SMP Negeri 3 Ngrayun as a population of research, consist of 3 classes with 72 students in grand total. Research sample was using students class VIII-C, take a role as experiment group, with 24 students. Class VIII-A as control group, with 2 students, taken from cluster random sampling. Reviewed from statistic count result, it can take conclusion that there is significant effect from wall spring media application using direct learning model. It can be proved by check value of  $t_{hitung} 2,722 > t_{tabel} 2,604$  with significant extent 0,05. Whereas, value effect of this research is 36,31 %.

**Keywords:** wall spring media application using direct learning model, learning result, football passing.

## PENDAHULUAN

Menurut Sagala (2012: 1), pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Dalam arti pendidikan adalah usaha sadar dan bertanggung jawab yang dilakukan pendidik terhadap anak didik yang berlangsung atau diselenggarakan di sekolah atau lembaga pendidikan yang formal. Sedangkan dalam pengertian pendidikan pada sistem pendidikan nasional adalah usaha sadar dan bertanggung jawab pendidik untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan pengajaran dan bimbingan atau latihan agar sesuai dengan cita-cita pendidikan dan peranannya dimasa yang akan datang.

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam bab I ketentuan umum, pasal 1 ayat 1 : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Silberman (dalam Sagala, 2012: 4) pendidikan tidak sama dengan pengajaran, karena pengajaran hanya menitik beratkan pada usaha mengembangkan intelektualitas manusia. Sedangkan pendidikan berusaha mengembangkan seluruh aspek kepribadian dan kemampuan manusia, baik dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pada dasarnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah umumnya menggunakan berbagai modifikasi salah satunya yaitu media pembelajarannya. Secara tidak langsung dengan adanya modifikasi media tersebut memudahkan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Materi pembelajaran disampaikan secara bertahap sehingga dapat dipahami oleh siswa. Untuk itu ketika seorang guru pendidikan jasmani mengalami masalah dalam proses belajar mengajar karena keterbatasan sarana dan prasarana maka seorang guru harus memiliki bekal ilmu pengetahuan dan keterampilan tentang strategi yang efisien yang bisa dimodifikasi untuk mengoptimalkan belajar siswa. "Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran". (Hamalik dalam Arsyad, 2011: 2).

Olahraga merupakan suatu kegiatan atau permainan yang begitu menantang sehingga banyak siswa yang tertarik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya melalui jenis kegiatan atau permainan yang disukainya. Salah satu bentuk permainan yang

cukup digemari oleh anak SMP adalah permainan sepakbola. Sepakbola adalah salah satu olahraga yang dikenal dimasyarakat Indonesia sekarang sekolah-sekolah sudah diajarkan dalam bermain sepakbola baik sekolah khusus sepakbola (SSB), maupun sekolah-sekolah umum dari mulai tingkat SD, SMP sampai SMA.

Untuk bermain sepakbola dengan baik dan benar pemain dibekali dengan dasar-dasar sepakbola, dengan demikian pemain dapat bermain sepakbola dengan baik dan benar pula. Adapun dasar-dasar sepakbola menurut Danny Mielke yaitu *Dribbling, Juggling, Passing, Trapping, Throw in, Heading, and Shooting*.

*Passing* adalah seni memindahkan momentum bola, dari pemain ke pemain lain. Ada beberapa teknik melakukan *Passing* diantaranya adalah :

1. *Passing* menggunakan kaki bagian dalam
2. *Passing* menggunakan kaki bagian luar
3. *Passing* menggunakan punggung sepatu

Beberapa model pembelajaran yang digunakan untuk menerapkan kemampuan siswa dalam menguasai gerak dasar *passing* sepakbola. Akan tetapi dalam kenyataannya di lapangan masih banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat diamati oleh penulis ketika melakukan observasi di sekolah SMPN 3 Ngrayun Ponorogo, masih banyak siswa yang belum memahami materi dan kurang bersemangat dalam pembelajaran. Untuk itu perlu sebuah model pembelajaran langsung dengan media pembelajaran baru untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Ngrayun Ponorogo. Masalah yang sering muncul saat proses belajar mengajar adalah siswa merasa jenuh dan mudah bosan karena pembelajaran monoton.

Untuk itu peneliti dalam hal ini akan melakukan penelitian pada siswa kelas VIII di sekolah SMP Negeri 3 Ngrayun Ponorogo dengan menggunakan media *wall spring* dengan model pembelajaran langsung. Media *wall spring* merupakan media untuk memantulkan bola *passing* sepakbola. Dengan media *wall spring* dengan model pembelajaran langsung diharapkan dapat mengatasi permasalahan pada guru saat pembelajaran. Selain itu model pembelajaran langsung dengan media *wall spring* diharapkan mampu menarik siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar *passing* sepakbola. Selain untuk mengatasi masalah dalam guru dalam proses belajar mengajar penulis juga ingin membagi ilmu kepada siswa umumnya sepakbola dan khususnya *passing* sepakbola pada siswa SMP Negeri 3 Ngrayun Ponorogo.

Dari uraian diatas penulis mempunyai keinginan untuk melakukan penelitian dengan judul

“Penerapan media *wall spring* dengan menggunakan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar *passing* sepakbola” (Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Ngrayun).

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan diskriptif kuantitatif. “penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variable-variabel” (Maksum, 2009: 48). penelitian eksperimen digunakan karena dalam penelitian ini ada perlakuan yang dilakukan pada subjek penelitian. Adapun pemberian perlakuan kepada subjek yaitu media *wall spring* dengan model pembelajaran langsung pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Ngrayun, Ponorogo.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini relatif mendekati sempurna. Karena ada kelompok kontrol, ada perlakuan, subjek ditempatkan secara acak dan adanya *pre test-post test* untuk memastikan efektifitas perlakuan yang diberikan. (Maksum, 2012; 98)

“Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan yang nantinya akan dikenai generalisasi” (Maksum, 2009:40). Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 3 Ngrayun kelas VIII tahun pelajaran 2013/2014 yang terdiri dari tiga kelas yaitu kelas VIIIA, kelas VIIIB, dan kelas VIIC dengan jumlah keseluruhan 72 siswa.

Jika kita ingin meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian tersebut disebut peneliti sampel. Sampel adalah sebagian wakil populasi yang akan diteliti (Arikunto,2010: 174). Subjek sampel dalam penelitian adalah kelas VIII SMP Negeri 3 Ngrayun Ponorogo. Dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah kelas VIII SMP Negeri 3 Ngrayun Ponorogo dengan menggunakan *cluster random sampling*.

“Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian” (Maksum, 2009:56). Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes *pass and turn* dari Chyzowych dengan rincian tes sebagai berikut:

### a. Tujuan

Tes ini bertujuan mengukur kecepatan dan kelincahan *passing* bola dengan menggunakan kaki kanan maupun kaki kiri.

### b. Alat

Alat yang akan digunakan adalah bola sepakbola 3 buah ukuran 4, tembok dengan ukuran tinggi 0,914

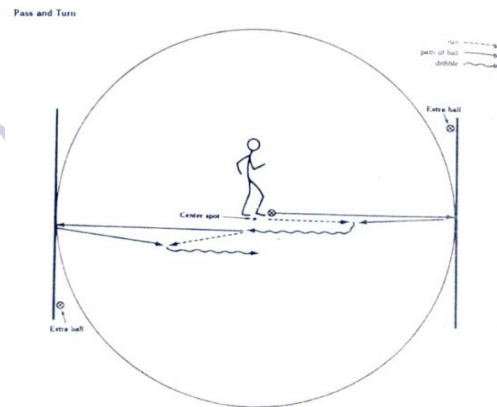
m dan panjang 2,438 m, *stopwatch*, 2 buah *cone*, *roll* meter, peliut, blanko penelitian dan alat tulis.

### c. Lapangan

Lapangan yang akan digunakan adalah tanah datar, dengan ukuran panjang 50 meter dan lebar 20 meter.

### d. Petugas

Petugas dalam tes ini sebanyak tiga orang dengan pembagian tugas sebagai berikut: (1) sebagai pencatat hasil; (2) sebagai operator waktu; (3) sebagai pemberi aba-aba jalannya tes.



Pass	Points
< 11 hits	1 points
11 hits	5points
12 hits	10 points
13 hits	10points
14 hits	15points
>15hits	20 points

Siapkan 2 dinding dengan tinggi 0,914 m dan panjang 2,438 m, saling berhadapan dengan jarak terpisah 18,288 m. Garis paralel bisa ditarik bersinggungan dengan pusat lingkaran dengan diameter 7,35 m. Seorang anak atau murid berdiri di tengah-tengah tepat antara 2 dinding dengan bola dikakinya. Ketika sinyal mulai diberikan dan stopwatch telah dimulai pemain mengoper bola kedinding dihadapannya dan berlari untuk mengambil *rebound*. Untuk memasing bisa menggunakan kaki kanan maupun kaki kiri, setelah menerima *rebound* langsung balik badan dan menepatkan bola kembali ketengah. Dia kemudian mengoper bola kedinding yang satunya dan kembali mengambil *rebound*. Pemain melanjutkan berputar dan mengoper tiap kali melintasi tempat pusat atau garis tengah sebelum dia menendang kembali. Pemain mencoba untuk terus memantulkan bola kedinding dengan seiring berjalannya waktu sebanyak mungkin



selama 30 detik. Dalam hal bola hilang, bola cadangan harus siap disebelah dinding masing-masing.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Hasil belajar tes *passing* sepakbola sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan media *wall spring* dengan menggunakan model pembelajaran langsung pada 24 orang siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Deskripsi Kelompok Eksperimen**

	KELOMPOK EKSPERIMEN		
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Nilai Beda
Rata-rata	6,5417	8,9167	2,375
<i>Std.Deviations</i>	1,768	2,483	1,813
<i>Variant</i>	3,129	6,167	3,288
<i>Maximum</i>	9,00	14,00	5,00
<i>Minimum</i>	3,00	4,00	2,00
<i>Presentase</i>	36,31%	36,31%	36,31%

Hasil belajar *passing* sepakbola sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran pada 24 orang siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Deskripsi Kelompok kontrol**

	KELOMPOK KONTROL		
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Nilai Beda
Rata-rata	5,833	6,875	1,041
<i>Std.Deviations</i>	1,903	2,507	1,627
<i>Variant</i>	3,623	6,288	2,650
<i>Maximum</i>	9,00	12,00	4,00
<i>Minimum</i>	3,00	3,00	-2,00
<i>Presentase</i>	17,85%	17,85%	17,85%

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu data mengikuti sebaran normal atau tidak, dan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, maka dapat diuji dengan metode *kolmogorov smirnov*.

**Tabel 3. Uji normalitas**

One-sampel kolmogrov-smirnov	Media <i>wall spring</i>		kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>posttest</i>	<i>pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	24	24	24	24
Kolmogrov-smirnov	840	555	646	873
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,48	0,91	0,79	0,43

Uji T Independen dilakukan setelah kegiatan *pre-test*, dengan tujuan agar mengetahui bahwa antara

kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol tidak ada perbedaan yang signifikan

**Tabel 4. uji T Independent Data Pre-test**

Gerak dasar <i>passing</i> Sepakbola	<i>t</i> hitung	<i>t</i> table	Keterangan
Eksperimen-kontrol	2,722	2,064	Tidak ada perbedaan

T- tes dependent adalah uji beda rata-rata dengan menggunakan analisis uji-t Paired t-test. Dalam menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka digunakan *uji analisis* yang dipergunakan dalam penelitian ini Nilai yang digunakan dalam penghitungan *uji-tpaired t-test* adalah nilai *pre-test* dan *post-test* dari masing-masing kelompok

**Tabel 5. T Tes Dependent Data Pre Test-Post-Test**

Gerak dasar <i>passing</i> Sepakbola		<i>t</i> hitung	<i>t</i> tabel	Keterangan
Eksperimen	<i>pre-test</i>	6,417	2,064	Signifikan
	<i>post-test</i>			
Kontrol	<i>pre-test</i>	3,135	2,064	Signifikan
	<i>post-test</i>			

*T-Test Independent Sample* pada bagian ini akan disajikan pengujian hipotesis berdasarkan hasil data yang telah diperoleh. Uji beda yang akan digunakan adalah *T-Test* untuk sampel yang berbeda (*independent sample*).

**Tabel 6. T-Test Independent**

Gerak dasar <i>passing</i> Sepakbola	<i>t</i> hitung	<i>t</i> table	keterangan
Eksperimen-kontrol	1,33	2,064	Tidak ada perbedaan

### PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang sudah didapatkan, maka penelitian ini dijelaskan bahwa media *wall spring* dengan menggunakan model pembelajaran langsung yang diterapkan memberikan pengaruh terhadap hasil

belajar *passing* sepakbola pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Ngrayun.

Table 1 dari data *pre test* kelompok eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 6,54 dengan standar deviasi sebesar 1,76, sedangkan dari data *post test* kelompok eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 8,91 dengan standar deviasi 2,48, dengan presentase peningkatan 36,31%.

Sedangkan untuk table 2 dari data *pretest* kelompok kontrol diperoleh rata-rata sebesar 5,83 dengan standar deviasi sebesar 1,90, Dari sedangkan untuk *posttest* kelompok kontrol diperoleh rata-rata sebesar 6,87 dengan standar deviasi sebesar 2,50, dengan presentase peningkatan 17,85%.

Untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar *passing* sepakbola pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan media *wall spring* dengan menggunakan model pembelajaran langsung dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan media *wall spring* dilakukan *T-Test independent sample* sebagai uji beda. Kriteria pengujiannya adalah jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sedangkan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$   $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  (2,722) dan  $t_{tabel}$  (2,064) dengan taraf signifikan 0,05 yang bermakna bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ . Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua kelompok, yang berarti hipotesis yang diajukan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *passing* sepakbola pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan media *wall spring* dengan menggunakan model pembelajaran langsung lebih baik dari hasil belajar *passing* sepakbola pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan media *wall spring*.

## PENUTUP

### Simpulan

1. Ada pengaruh penerapan media *wall spring* dengan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar *passing* sepakbola pada kelompok eksperimen. Hal ini dibuktikan dari nilai  $t_{hitung}$  2,722 >  $t_{tabel}$  2,064 dengan taraf signifikan 0,05.

2. Besarnya pengaruh media *wall spring* dengan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar *passing* sepakbola siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Ngrayun berdasarkan analisis menggunakan rata-rata dapat diketahui sebesar 36,31%.

### Saran

Berdasarkan pembahasan yang ditemukan maka dapat diberikan beberapa saran antara lain sebagai berikut:

1. Penerapan media *wall spring* dengan model pembelajaran langsung ini dijadikan acuan bagi para guru pengajar dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran materi *passing* sepakbola.
2. Agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik khususnya dalam penerapan media *wall spring* dengan model pembelajaran langsung, maka hendaknya model pembelajaran ini dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi pembelajaran dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta
- Chyzowych, W. 1978. *The official book of the United States Soccer Federation*. San Francisco : Rand McNally & Company
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam olahraga*. Surabaya: tanpa penerbit.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-dasar Sepakbola: cara cara yang lebih baik untuk mempelajarinya*. Jakarta: Pakar Raya.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta